

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN EXPLOSION HISTORY BOX
PADA MATERI KEHIDUPAN SOSIAL PADA ZAMAN KOLONIAL UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS XI SMKN 1
PEKANBARU**

Saftina Primawati¹, Ahmal², Yuliantoro³

¹²³Universitas Riau

Alamat e-mail : ¹saftina.primawati5876@student.unri.ac.id,

²ahmal@lecturer.unri.ac.id, ³yuliantoro@lecturer.unri.ac.id

ABSTRACT

This study aims to develop and evaluate the Explosion History Box learning media to increase students' motivation to learn history in vocational high schools. This research uses a Research and Development (R&D) approach with the ADDIE model, which consists of the analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The development process begins with identifying learning problems in history education, particularly the low motivation of students caused by teacher-centered learning methods and the lack of use of interactive and innovative learning media. The resulting product is the Explosion History Box learning media, designed creatively and interactively to help students understand historical material through engaging, collaborative learning activities that encourage students' active involvement in the learning process. The media was validated by content experts and media experts, followed by trials with small and large groups involving 11th-grade students at SMKN 1 Pekanbaru. The validation results showed a high level of feasibility, with content experts giving a score of 96%, categorized as "very valid," while media experts obtained a score of 76%, categorized as "feasible." Student responses also indicated very positive acceptance, with scores of 83% in the small group trial and 90% in the large group trial. Additionally, effectiveness tests showed an increase in students' learning motivation after using the Explosion History Box media, rising from 63% to 92% in the small group and from 64% to 87% in the large group. Overall, the findings of this study confirm that the Explosion History Box learning media is valid, feasible, and effective in enhancing students' motivation to

learn history. This media provides an interactive and enjoyable learning experience, encourages active student participation, and offers an innovative learning alternative in history teaching in the context of vocational education.

Keywords: *Learning media development, Explosion History Box, History learning, Learning motivation, Vocational education.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengevaluasi media pembelajaran Explosion History Box untuk meningkatkan motivasi belajar sejarah siswa di sekolah menengah kejuruan. Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri dari tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Proses pengembangan diawali dengan mengidentifikasi permasalahan pembelajaran dalam pembelajaran sejarah, khususnya rendahnya motivasi belajar siswa yang disebabkan oleh metode pembelajaran yang masih berpusat pada guru dan kurangnya penggunaan media pembelajaran yang interaktif serta inovatif. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran Explosion History Box yang dirancang secara kreatif dan interaktif untuk membantu siswa memahami materi sejarah melalui aktivitas belajar yang menarik, kolaboratif, dan mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Media tersebut divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, kemudian dilanjutkan dengan uji coba kelompok kecil dan kelompok besar yang melibatkan siswa kelas XI SMKN 1 Pekanbaru. Hasil validasi menunjukkan tingkat kelayakan yang tinggi, dengan ahli materi memberikan skor sebesar 96% yang dikategorikan “sangat valid”, sedangkan ahli media memperoleh skor sebesar 76% dengan kategori “layak”. Hasil respon siswa juga menunjukkan penerimaan yang sangat baik, dengan skor sebesar 83% pada uji coba kelompok kecil dan 90% pada uji kelompok besar. Selain itu, uji efektivitas menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa setelah menggunakan media Explosion History Box, yaitu meningkat dari 63% menjadi 92% pada kelompok kecil dan dari 64% menjadi 87% pada kelompok besar. Secara keseluruhan temuan penelitian ini menegaskan bahwa media pembelajaran Explosion History Box valid, layak, dan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar sejarah siswa. Media ini memberikan

pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan, mendorong partisipasi aktif siswa, serta menawarkan alternatif pembelajaran yang inovatif dalam pengajaran sejarah pada konteks pendidikan kejuruan.

Kata kunci: Pengembangan media pembelajaran, Explosion History Box. Pembelajaran sejarah, Motivasi belajar, Pendidikan kejuruan.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan usaha yang sengaja dan terencana untuk membantu perkembangan potensi dan kemampuan anak agar bermanfaat bagi kepentingan hidupnya sebagai seorang individu dan sebagai warga negara atau masyarakat, dengan memilih materi, strategi kegiatan teknik penilaian yang sesuai. Dengan kata lain, pendidikan dipandang mempunyai peranan yang sangat besar dalam mencapai keberhasilan dalam perkembangan anak (Sella Saputri, 2024:24).

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat (Rahman, 2022:2). Pendidikan

merupakan usaha manusia untuk membina kepribadian sesuai dengan nilai-nilai di masyarakat atau sebagai upaya membantu peserta didik untuk mengembangkan dan meningkatkan pengetahuan, kecakapan, nilai, sikap dan pola tingkah laku yang berguna bagi hidup (Nasution, 2022:422).

Tujuan pendidikan adalah seperangkat sasaran kemana pendidikan ini diarahkan selain itu tujuan pendidikan dapat dimaknai sebagai suatu sistem nilai yang disepakati kebenaran dan kepentingannya yang ingin dicapai melalui berbagai kegiatan baik di jalur pendidikan sekolah maupun diluar sekolah.

Dalam UU. No 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 3 disebutkan tentang tujuan pendidikan yakni mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu,

cakap, kreatif, mandiri serta menjadi warga negara yang demokratis juga bertanggung jawab (Herdi Aryantoa, 2021:1434). Merujuk pada penjelasan di atas, maka inovasi tujuan pendidikan dapat diartikan sebagai suatu pembaharuan atau gagasan yang diharapkan dapat membawa dampak terhadap tujuan pendidikan itu sendiri. Selain itu inovasi tujuan pendidikan juga dapat diartikan sebagai suatu ide, gagasan, benda atau tindakan tertentu dalam bidang tujuan pendidikan yang dianggap baru untuk memecahkan masalah pendidikan.

Sejarah merupakan mata pelajaran yang penting dalam dunia pendidikan Indonesia. Sejarah memiliki peran strategis dalam menciptakan karakter dan peradaban bangsa Indonesia yang memiliki rasa nasionalisme dan patriotisme (Kurniawan R, 2017:56). Pendidikan sejarah memiliki peranan penting dalam membentuk karakter dan kesadaran historis peserta didik. Namun, pembelajaran sejarah sering dianggap membosankan oleh siswa karena dominasi metode ceramah, penyampaian materi yang bersifat tekstual, serta minimnya media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Kondisi ini menyebabkan

rendahnya motivasi belajar siswa dalam memahami peristiwa sejarah, termasuk materi kehidupan sosial pada zaman kolonial. Dalam proses pembelajaran motivasi merupakan salah satu aspek dinamis yang sangat penting. Sering terjadi siswa yang kurang berprestasi bukan disebabkan oleh kemampuannya yang kurang, akan tetapi dikarenakan tidak adanya motivasi untuk belajar sehingga ia tidak berusaha untuk mengarahkan segala kemampuannya.

Dalam proses pembelajaran tradisional yang menggunakan pendekatan ekspositori kadang-kadang unsur motivasi terlupakan oleh guru. Guru seakan-akan memaksakan siswa menerima materi yang disampaikan. Keadaan ini tidak menguntungkan karena siswa tidak dapat belajar secara optimal yang tentunya pencapaian hasil belajar juga tidak optimal. Pandangan modern tentang proses pembelajaran menempatkan motivasi sebagai salah satu aspek penting dalam membangkitkan motivasi belajar siswa (Emda, 2018:175).

Proses pembelajaran akan berhasil manakala siswa mempunyai motivasi dalam belajar. Oleh sebab itu, guru perlu menumbuhkan motivasi belajar

siswa. Untuk memperoleh hasil belajar yang optimal, guru dituntut kreatif membangkitkan motivasi belajar siswa, sehingga terbentuk perilaku belajar siswa yang efektif (Arianti, 2018:120).

Media pembelajaran merupakan sarana penyampaian pesan pembelajaran dalam kaitannya dengan model pembelajaran langsung, yaitu melalui cara guru bertindak sebagai pemberi informasi dan dalam hal ini guru harus menggunakan berbagai media yang tepat. Media pembelajaran merupakan sarana untuk proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan siswa dalam rangka merangsang proses belajar (Ramadani, 2023:750). Salah satu media pembelajaran yang kreatif dan inovatif adalah Explosion History Box.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran inovatif seperti Explosion History Box dapat meningkatkan motivasi dan semangat belajar peserta didik. Penelitian oleh Rahmawati (2020) menunjukkan bahwa media berbasis visual dan

eksploratif mampu membangkitkan rasa ingin tahu siswa serta meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan Syafitri dan Lestari (2021) yang menyatakan bahwa Explosion History Box efektif mendorong siswa untuk lebih aktif, antusias, serta termotivasi dalam mengikuti pembelajaran sejarah. Selain itu, Prasetyo (2022) juga menegaskan bahwa penggunaan media kreatif yang tersedia di kelas dapat membantu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga mampu memperkuat motivasi siswa, terutama dalam menghadapi materi yang sering dianggap sulit atau kurang menarik.

Explosion History Box merupakan media pembelajaran berbentuk kotak yang ketika dibuka akan menampilkan berbagai informasi, gambar, maupun materi pelajaran yang tersusun secara menarik. Kelebihan dari Explosion History Box adalah menghadirkan kejutan visual yang menyenangkan, menumbuhkan rasa penasaran, serta memberikan pengalaman belajar yang berbeda dari metode konvensional (Elsha, 2024: 40533). Dengan menggunakan media ini yang telah tersedia, peserta didik tidak hanya

lebih mudah memahami materi pelajaran, tetapi juga terdorong untuk lebih termotivasi, aktif, dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti bersama guru sejarah di SMKN 1 Pekanbaru, khususnya pada kelas XI MPLB 2, ditemukan beberapa permasalahan yang cukup signifikan dalam proses pembelajaran. Metode yang digunakan oleh guru masih sangat didominasi oleh pendekatan konvensional yang cenderung monoton dan kurang bervariasi. Hal ini membuat proses pembelajaran kurang menarik bagi siswa sehingga berpotensi menurunkan motivasi dan minat belajar mereka. Guru lebih banyak menggunakan metode konvensional dan penjelasan langsung tanpa mengkombinasikannya dengan teknik pembelajaran yang lebih interaktif dan kreatif.

Selain itu, sumber belajar yang digunakan juga sangat terbatas, hanya mengandalkan buku cetak dan papan tulis sebagai media utama. Penggunaan media presentasi PowerPoint memang sudah ada, namun pemanfaatannya belum

maksimal dan masih bersifat satu arah. Media interaktif yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa seperti video pembelajaran, simulasi digital, atau media pembelajaran interaktif yang jarang digunakan. Kondisi ini membuat siswa cenderung pasif dalam mengikuti pelajaran, karena kurangnya rangsangan yang mampu memancing keaktifan dan antusias mereka selama proses belajar mengajar berlangsung. Dampak dari metode pembelajaran yang kurang variatif ini terlihat jelas dari sikap dan perilaku siswa di kelas. Banyak siswa yang menunjukkan ketidakteraturan dalam mengikuti pelajaran, misalnya sering terlambat masuk kelas atau meninggalkan kelas tanpa izin. Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa cenderung kurang memperhatikan penjelasan guru, bahkan seringkali mereka bercanda atau bermain handphone, yang menunjukkan rendahnya fokus dan minat belajar. Kondisi ini tentunya menghambat pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal. Selain itu, keterlambatan siswa dalam mengumpulkan tugas juga menjadi salah satu masalah yang mengindikasikan kurangnya disiplin

dan tanggung jawab. Kurangnya variasi dalam metode dan media pembelajaran membuat siswa tidak cukup terdorong untuk aktif belajar dan menyelesaikan tugas dengan tepat waktu. Selain itu, kurangnya variasi dalam penggunaan media pembelajaran ini juga turut memperkuat masalah rendahnya motivasi belajar siswa. Dimana, sebagian besar siswa bahwa merasa pembelajaran sejarah cenderung membosankan karena tidak melibatkan siswa secara aktif. Selama proses pembelajaran, siswa lebih banyak mendengarkan penjelasan guru tanpa adanya aktivitas menarik yang dapat memicu keterlibatan mereka secara langsung. Siswa justru menunjukkan ketertarikan lebih pada aktivitas yang bersifat interaktif dan melibatkan partisipasi aktif dalam pembelajaran. Sehingga, hal ini menunjukkan adanya kebutuhan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan melibatkan siswa secara lebih langsung agar mereka merasa termotivasi untuk belajar.

Dari sisi guru, terdapat tantangan tersendiri dalam mengembangkan dan mengaplikasikan media pembelajaran interaktif. Guru sejarah

yang terlibat dalam observasi mengaku mengalami kendala terkait keterbatasan pengetahuan dan keterampilan dalam penggunaan teknologi pembelajaran yang lebih modern. Selain itu, waktu yang tersedia untuk mempersiapkan dan membuat media interaktif juga sangat terbatas karena beban kerja yang cukup tinggi. Hal ini menjadi hambatan dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran dengan memanfaatkan media yang lebih inovatif dan menarik bagi siswa.

Permasalahan yang ditemukan tidak hanya terletak pada metode dan media pembelajaran yang digunakan, tetapi juga pada faktor pendukung seperti kesiapan dan kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang variatif. Kondisi ini menuntut adanya solusi agar proses pembelajaran di kelas XI Ak 2 SMKN 1 Pekanbaru dapat berjalan dengan lebih efektif, menyenangkan, dan dapat meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa secara optimal.

Salah satu solusi alternatif yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan ini adalah dengan menghadirkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif, seperti penggunaan Explosion History Box.

Media ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan serta mampu menumbuhkan rasa penasaran dan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran. Explosion History Box merupakan media kreatif berbentuk kotak yang ketika dibuka menampilkan berbagai informasi, gambar, maupun materi sejarah yang dikemas secara menarik. Dengan tampilan visual yang mengejutkan dan sistem eksplorasi materi yang interaktif, media ini diyakini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya pada pembelajaran sejarah yang sering dianggap membosankan.

Berdasarkan hasil kajian dan pengamatan di lapangan, diketahui bahwa media pembelajaran berbasis Explosion History Box belum pernah digunakan dalam pembelajaran sejarah di SMKN 1 Pekanbaru. Oleh karena itu, peneliti berinisiatif untuk mengembangkan dan menerapkan media pembelajaran Explosion History Box sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran sejarah. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti merasa perlu melakukan sebuah penelitian dengan judul:

“Pengembangan Media Pembelajaran “Explosion History Box” Pada Materi Kehidupan Sosial Pada Zaman Kolonial Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI SMKN 1 Pekanbaru”.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation untuk mengembangkan media pembelajaran Explosion History Box pada materi Kehidupan Sosial pada Zaman Kolonial. Penelitian dilaksanakan di SMKN 1 Pekanbaru dengan tujuan menghasilkan media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa dalam pembelajaran sejarah. Tahap pengembangan meliputi analisis kebutuhan, perancangan media dan instrumen penelitian, pembuatan serta validasi produk oleh ahli media dan ahli materi, revisi produk, implementasi melalui uji coba kelompok kecil (10 siswa) dan kelompok besar (25 siswa), serta evaluasi menyeluruh terhadap

kualitas dan efektivitas media. Data penelitian diperoleh melalui observasi, wawancara, angket validasi, angket respons siswa dan guru, serta tes pemahaman siswa. Selanjutnya, data dianalisis menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif untuk menilai kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas media *Explosion History Box* yang dikembangkan.

Penelitian ini menggunakan berbagai instrumen pengumpulan data, yaitu observasi, dokumentasi, wawancara, angket ahli materi, angket ahli media, angket respons peserta didik, dan angket motivasi belajar. Observasi, dokumentasi, dan wawancara digunakan untuk mengidentifikasi kondisi pembelajaran, kebutuhan media, serta memperoleh informasi awal dari guru dan lingkungan penelitian. Sementara itu, angket ahli materi dan ahli media digunakan untuk menilai validitas produk berdasarkan aspek isi, desain, kualitas, dan manfaat media, sedangkan angket respons peserta didik dan angket motivasi belajar digunakan untuk mengukur kepraktisan media serta peningkatan motivasi belajar siswa setelah menggunakan *Explosion History Box*. Data penelitian dianalisis

menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif dengan skala Likert lima tingkat, kemudian dihitung persentase kelayakannya menggunakan rumus validitas produk. Hasil analisis selanjutnya diklasifikasikan ke dalam kategori sangat valid, valid, cukup valid, kurang valid, atau tidak valid sebagai dasar penentuan kelayakan media yang dikembangkan.

C. Hasil dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

Hasil penelitian dijelaskan sesuai dengan tujuan penelitian dengan tahapan-tahapan yang mengikuti model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan yaitu *Analyze* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Hasil penelitian ini dibagi menjadi tiga pont tanpa menghilangkan salah satu tahapan pada model pengembangan yang digunakan. Di bagian akhir, akan dijabarkan evaluasi dari Pengembangan Media Pembelajaran *Explosion History Box* Pada Materi Kehidupan Sosial Pada Zaman Kolonial Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI SMKN 1 Pekanbaru. Penelitian ini dilakukan

secara langsung di kelas XI SMKN 1 Pekanbaru.

Pengembangan Media Pembelajaran *Explosion History Box*

Terdapat beberapa tahapan pada prosedur pengembangan dengan model ADDIE yang dilakukan oleh peneliti ini ialah sebagai berikut:

a. Tahap Analyze (Analisis)

Pada tahap Analyze, peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran sejarah di SMKN 1 Pekanbaru untuk mengidentifikasi permasalahan dalam proses pembelajaran. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran sejarah masih didominasi oleh metode ceramah, penggunaan PowerPoint, dan buku cetak sehingga kurang bervariasi dan kurang mampu menarik minat siswa. Akibatnya, siswa mudah merasa bosan, terutama pada jam siang, kurang aktif dalam pembelajaran, serta memiliki motivasi belajar yang relatif rendah. Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti mengembangkan media pembelajaran *Explosion History Box* sebagai alternatif untuk menciptakan pembelajaran sejarah yang lebih

menarik, interaktif, dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa.

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa siswa memerlukan media pembelajaran yang tidak hanya menyajikan materi, tetapi juga mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Guru mengungkapkan bahwa siswa sering mengalami kesulitan memahami materi sejarah yang didominasi oleh hafalan nama tokoh, tahun, dan peristiwa, sehingga partisipasi siswa dalam diskusi dan aktivitas belajar masih rendah. Oleh karena itu, *Explosion History Box* dirancang dalam bentuk kotak interaktif yang memuat materi sejarah, gambar, pertanyaan evaluasi, serta aktivitas kelompok yang dikemas secara kreatif untuk mendorong siswa belajar sambil bermain dan berinteraksi secara langsung.

Secara keseluruhan, hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran sejarah di kelas XI SMKN 1 Pekanbaru membutuhkan inovasi media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa. Media *Explosion History Box* diharapkan dapat membantu siswa memahami materi melalui penyajian

yang ringkas, visual, dan interaktif, sekaligus meningkatkan perhatian, rasa ingin tahu, semangat, serta partisipasi dalam pembelajaran. Dengan demikian, media ini menjadi solusi yang relevan untuk menciptakan pembelajaran sejarah yang lebih aktif, menarik, menyenangkan, dan bermakna.

b. Tahap Design (Perancangan)

Pada tahap Design, peneliti menyusun rancangan media pembelajaran Explosion History Box berdasarkan hasil analisis kebutuhan pada tahap sebelumnya. Proses diawali dengan pengumpulan bahan berupa desain latar belakang, cover, materi, gambar pendukung, ukuran box, serta berbagai perlengkapan yang dibutuhkan dalam pembuatan media. Materi yang digunakan bersumber dari buku sejarah kelas XI, buku pendukung, dan referensi lain yang relevan mengenai kehidupan sosial pada zaman kolonial. Seluruh komponen dirancang dengan tampilan yang menarik agar mampu meningkatkan perhatian dan motivasi belajar siswa.

Selanjutnya, peneliti menyusun format Explosion History Box yang terdiri atas beberapa bagian, yaitu tutup box, empat sisi cover yang

memuat materi utama, empat slide lanjutan yang membahas struktur sosial, sistem ekonomi, bentuk kerja, dan kehidupan masyarakat pada masa kolonial, serta satu bagian evaluasi berupa soal. Penyusunan format dilakukan secara sistematis agar alur penyajian materi mudah dipahami dan mendorong siswa untuk belajar secara aktif melalui eksplorasi setiap bagian media.

Selain merancang media, peneliti juga menyusun instrumen penelitian sebagai alat evaluasi produk yang dikembangkan. Instrumen tersebut meliputi angket validasi media yang mencakup aspek tampilan, kualitas, dan manfaat media, angket validasi materi yang menilai kelayakan isi, kebahasaan, dan penyajian, serta angket respons siswa yang terdiri atas sepuluh pernyataan untuk mengukur tanggapan siswa terhadap penggunaan Explosion History Box dalam pembelajaran sejarah.

c. Tahap Development (Pengembangan)

Tahap development (pengembangan) dilakukan dengan merealisasikan rancangan menjadi media pembelajaran Explosion History Box yang siap digunakan.

Kegiatan diawali dengan penyusunan materi secara ringkas namun tetap memuat informasi penting mengenai kehidupan sosial pada zaman kolonial, kemudian dilanjutkan dengan pembuatan kotak, penyatuan setiap lapisan, serta penempelan materi sesuai desain yang telah dirancang. Setelah produk selesai, media divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk menilai kelayakan serta memperoleh masukan sebagai dasar penyempurnaan produk.

Hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa Explosion History Box memperoleh skor 48 dari 50 dengan persentase 96%, sehingga termasuk kategori "Sangat Valid" dan layak digunakan tanpa revisi. Penilaian tersebut menunjukkan bahwa materi telah sesuai dengan kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, tingkat perkembangan peserta didik, serta disajikan secara sistematis dengan bahasa yang mudah dipahami. Sementara itu, validasi ahli media memperoleh skor 38 dari 50 dengan persentase 76% dan termasuk kategori "Valid". Validator memberikan beberapa saran perbaikan, seperti mencantumkan sumber materi dan menyesuaikan isi media dengan tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil validasi tersebut, media Explosion History Box dinyatakan layak untuk diujicobakan pada tahap implementasi. Penilaian ahli menunjukkan bahwa media memiliki kualitas materi yang sangat baik, desain yang menarik, mudah digunakan, serta berpotensi meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran sejarah. Dengan demikian, tahap pengembangan berhasil menghasilkan media pembelajaran yang memenuhi kriteria kelayakan dan siap digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.

d. Tahap Implementasi

Setelah melalui tahap pengembangan, validasi, dan revisi, media pembelajaran Explosion History Box diimplementasikan pada siswa kelas XI SMKN 1 Pekanbaru melalui uji coba kelompok kecil yang melibatkan 10 siswa dan kelompok besar yang melibatkan 25 siswa. Pembelajaran dilaksanakan menggunakan model Discovery Learning dengan metode diskusi, tanya jawab, dan penugasan. Sebelum penggunaan media, pembelajaran dilakukan secara konvensional untuk mengetahui kondisi awal motivasi dan aktivitas

belajar siswa, kemudian dilanjutkan dengan pembelajaran menggunakan Explosion History Box secara berkelompok. Selama pembelajaran, siswa aktif mengamati materi, berdiskusi, menjawab pertanyaan, dan mempresentasikan hasil diskusi, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing jalannya kegiatan belajar.

Hasil uji coba menunjukkan bahwa media memperoleh respons yang positif dari peserta didik. Pada uji coba kelompok kecil, media memperoleh skor 417 dengan persentase 83% dan termasuk kategori Valid/Layak, sedangkan pada uji coba kelompok besar memperoleh skor 1.130 dengan persentase 90% dan termasuk kategori Sangat Valid/Sangat Layak. Peningkatan hasil tersebut menunjukkan bahwa Explosion History Box memiliki tampilan yang menarik, mudah digunakan, membantu siswa memahami materi, serta mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran melalui diskusi dan kerja sama kelompok.

Berdasarkan hasil implementasi pada kedua kelompok uji coba, media Explosion History Box dinyatakan layak digunakan sebagai media

pembelajaran sejarah. Respons positif siswa menunjukkan bahwa media ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan dibandingkan pembelajaran konvensional. Dengan demikian, Explosion History Box berpotensi meningkatkan motivasi belajar sekaligus mendukung tercapainya tujuan pembelajaran sejarah di kelas XI SMKN 1 Pekanbaru.

e. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir dalam model ADDIE yang bertujuan untuk menilai kualitas, kelayakan, dan efektivitas media pembelajaran Explosion History Box berdasarkan hasil validasi ahli, respon siswa, dan angket motivasi belajar. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media memperoleh persentase 96% dari ahli materi dengan kategori Sangat Valid dan 76% dari ahli media dengan kategori Valid. Sementara itu, hasil uji respon siswa menunjukkan persentase 83% pada kelompok kecil (Valid) dan 90% pada kelompok besar (Sangat Valid). Secara keseluruhan, hasil tersebut menunjukkan bahwa media memenuhi kriteria kelayakan dan layak digunakan sebagai media

pembelajaran sejarah di kelas XI SMKN 1 Pekanbaru.

Kelayakan media juga didukung oleh penilaian rinci terhadap aspek isi, bahasa, penyajian, tampilan, kualitas, dan manfaat media. Validasi ahli materi menunjukkan bahwa isi media telah sesuai dengan kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, serta mampu mendorong berpikir kritis. Sementara itu, validasi ahli media menegaskan bahwa Explosion History Box memiliki desain yang menarik, mudah digunakan, cukup kuat, serta mampu meningkatkan daya tarik, interaksi, dan motivasi belajar siswa. Respon positif dari siswa pada uji kelompok kecil maupun kelompok besar semakin memperkuat bahwa media ini efektif sebagai alternatif pembelajaran sejarah yang lebih menarik dan interaktif.

Efektivitas Explosion History Box dalam meningkatkan motivasi belajar dibuktikan melalui perbandingan hasil angket sebelum dan sesudah penggunaan media. Pada uji kelompok kecil, motivasi belajar siswa meningkat dari 63% (kategori tinggi) menjadi 92% (kategori sangat tinggi), sedangkan pada uji kelompok besar meningkat dari 64% menjadi 87%

(kategori sangat tinggi). Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan kondusif melalui kegiatan eksplorasi, diskusi, serta penyajian materi yang menarik. Dengan demikian, Explosion History Box terbukti sangat efektif dalam meningkatkan motivasi belajar sejarah siswa kelas XI SMKN 1 Pekanbaru.

2. Pembahasan

Pengembangan Media Pembelajaran *Explosion History Box* Pada Proses Pembelajaran di Kelas XI MPLB2 SMKN 1 Pekanbaru

Dalam penelitian ini, pengembangan media pembelajaran mengikuti tahapan model ADDIE. Pada tahap pertama, yaitu tahap analisis, peneliti mengumpulkan informasi awal untuk mengidentifikasi permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran sejarah di kelas XI MPLB 2 SMKN 1 Pekanbaru. Media pembelajaran yang digunakan masih kurang bervariasi sehingga motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran sejarah relatif rendah. Hal tersebut menyebabkan sebagian siswa kurang aktif dan kurang tertarik dalam proses

pembelajaran Agar peserta didik lebih mudah memahami materi serta lebih terlibat dalam kegiatan belajar, diperlukan inovasi media pembelajaran yang tidak membosankan dan mampu meningkatkan motivasi belajar. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah mengganti sumber belajar konvensional dengan media yang lebih menarik, interaktif, dan visual. Berdasarkan temuan tersebut, peneliti mengambil inisiatif untuk mengembangkan media pembelajaran *Explosion History Box*. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam penyampaian materi kehidupan sosial pada zaman kolonial, tetapi juga diharapkan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran serta motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Tahap kedua yaitu tahap desain atau perencanaan. Pada tahap ini, peneliti memulai proses dengan mengumpulkan dan menyeleksi materi yang relevan dari buku teks Sejarah Indonesia terbitan Erlangga yang telah mengacu pada Kurikulum Merdeka. Materi yang dipilih kemudian diringkas menjadi poin-poin penting yang lebih sederhana agar

dapat disesuaikan dengan format media *Explosion History Box*. Setelah seluruh bahan terkumpul, peneliti menyusun kerangka atau alur penyajian materi yang akan ditampilkan pada setiap bagian dan lipatan box agar tersusun secara sistematis dan runtut. Selanjutnya, peneliti mulai merancang tampilan serta membentuk desain visual media, meliputi penempatan teks, gambar pendukung, warna, dan hiasan yang menarik. Setiap sisi *Explosion History Box* dirancang untuk membuat sub materi yang saling berkaitan sehingga membentuk satu kesatuan pembelajaran yang utuh. Perancangan awal ini bertujuan untuk memastikan bahwa media *Explosion History Box* memiliki bentuk yang terstruktur, mudah dipahami, dan menarik secara visual. Dengan desain yang kreatif dan interaktif, media ini diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa serta membuat proses pembelajaran sejarah menjadi lebih menyenangkan dan bermakna.

Pada tahap ketiga, yaitu tahap pengembangan, rancangan media yang telah disusun sebelumnya mulai diwujudkan menjadi produk *Explosion History Box* yang siap untuk diuji cobakan. Peneliti terlebih dahulu

membuat desain awal media dengan memadukan ringkasan materi dan unsur visual yang relevan. Setiap bagian dan lipatan box dirancang untuk memuat informasi yang saling berkaitan, seperti konsep, penjelasan, contoh, dan gambar pendukung, sehingga media dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran yang interaktif dan menarik.

Setelah desain awal selesai, peneliti melakukan proses penataan tata letak, pemilihan warna, ukuran box, jenis kertas, serta penggunaan ilustrasi agar media tampak menarik, kuat, dan mudah digunakan oleh siswa. Selanjutnya, produk awal *Explosion History Box* dikonsultasikan kepada ahli materi dan ahli media untuk memperoleh validasi terkait kesesuaian isi, kejelasan penyajian, serta kelayakan desain. Validasi media dilakukan oleh Bapak Dr. Suroyo, M.Pd. selaku dosen Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Riau, sedangkan validasi materi dilakukan oleh Bapak Dr. Bunari, M.Si. selaku dosen Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Riau. Berdasarkan hasil penilaian dan masukan dari para ahli, media *Explosion History Box* memperoleh kategori "Layak dan Sangat Layak". Hal ini menunjukkan

bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan baik dari segi materi maupun tampilan, serta dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa dalam pembelajaran sejarah.

Tahap selanjutnya adalah tahap implementasi, pada tahap ini, dilakukan uji coba penggunaan media pembelajaran *Explosion History Box* kepada peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Uji coba dilaksanakan melalui dua tahap, yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar di kelas yang telah ditentukan. Selama proses pembelajaran, siswa diarahkan untuk menggunakan media secara langsung sehingga dapat diketahui tingkat kepraktisan, kemenarikan, serta efektivitas media dalam meningkatkan motivasi belajar sejarah. Berdasarkan hasil uji coba secara keseluruhan melalui angket respon siswa, diperoleh penilaian dengan kategori "Layak/Valid" pada uji coba kelompok kecil dan "Sangat Layak/Sangat Valid" pada uji coba kelompok besar.

Tahap terakhir adalah tahap evaluasi, evaluasi dilakukan untuk mengetahui kualitas media

pembelajaran *Explosion History Box*, baik sebelum diuji cobakan kepada siswa melalui hasil validasi ahli materi dan ahli media, maupun setelah diuji cobakan melalui penilaian dan tanggapan siswa. Evaluasi ini bertujuan untuk melihat kelebihan, kekurangan, serta efektivitas media dalam mendukung proses pembelajaran. Berdasarkan hasil evaluasi secara keseluruhan yang diperoleh dari ahli materi, ahli media, dan siswa, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *Explosion History Box* berada pada kategori "Sangat Layak/Sangat Valid" untuk digunakan dalam pembelajaran sejarah. Media ini dinilai mampu meningkatkan motivasi belajar siswa serta membuat proses pembelajaran menjadi lebih aktif, menarik, dan bermakna.

Kelayakan Media Pembelajaran *Explosion History Box* Pada Proses Pembelajaran yang dilakukan di kelas XI MPLB 2 SMKN 1 Pekanbaru.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis *Explosion History Box* terhadap proses pembelajaran sejarah di kelas XI

MPLB 2 SMKN 1 Pekanbaru. Proses uji coba kelayakan media ini dinilai berdasarkan penilaian dari ahli materi, ahli media, serta pengguna, yaitu siswa. Berdasarkan hasil penilaian dari ahli materi, media pembelajaran berbasis *Explosion History Box* memperoleh persentase sebesar 96% yang termasuk dalam kategori "Sangat Layak" untuk digunakan. Sementara itu, hasil penilaian dari ahli media menunjukkan persentase sebesar 76% yang juga berada pada kategori "Valid/Layak". Selain itu, berdasarkan penilaian siswa pada uji coba kelompok kecil kelas XI MPLB 2 SMKN 1 Pekanbaru yang berjumlah 10 orang, diperoleh persentase sebesar 83% dengan kategori "Valid". Pada uji coba kelompok besar yang melibatkan 25 siswa, diperoleh persentase sebesar 90% dengan kategori "Sangat Valid".

Berdasarkan hasil penilaian siswa secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *Explosion History Box* dinilai layak dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran sejarah, serta mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Peningkatan Motivasi Belajar Sejarah di Kelas XI MPLB 2 SMKN 1 Pekanbaru Menggunakan Media *Explosion History Box*

Salah satu tujuan penelitian pengembangan ini adalah untuk mengetahui motivasi belajar siswa melalui penerapan media pembelajaran berbasis *Explosion History Box* dalam meningkatkan motivasi belajar sejarah peserta didik di kelas XI MPLB 2 SMKN 1 Pekanbaru. Media pembelajaran *Explosion History Box* dirancang untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menarik, kreatif, dan interaktif sehingga dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Sejalan dengan pendapat Shofiyah (2025:18) yang menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media yang bersifat interaktif dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, sehingga mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan media *Explosion History Box* dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran dalam upaya meningkatkan motivasi belajar dan

pemahaman siswa terhadap materi sejarah di kelas.

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan penilaian peningkatan motivasi belajar sejarah siswa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Explosion History Box* dengan menggunakan angket yang diberikan pada saat pembelajaran tanpa menggunakan media dan pada saat pembelajaran menggunakan media *Explosion History Box*. Pada tahap pertama, peneliti menyampaikan materi dengan metode konvensional tanpa bantuan media pembelajaran. Selanjutnya, pada tahap kedua, peneliti menjelaskan materi dengan dibantu menggunakan media *Explosion History Box*.

Proses uji coba peningkatan motivasi ini dilaksanakan melalui dua tahap, yaitu uji coba kelompok kecil dengan jumlah responden sebanyak 10 orang siswa dan uji coba kelompok besar dengan jumlah responden sebanyak 25 orang siswa. Melalui perbandingan hasil pembelajaran pada kedua tahap tersebut, peneliti dapat mengetahui pengaruh penggunaan media *Explosion History Box* terhadap motivasi dan keaktifan

siswa dalam mengikuti pembelajaran sejarah.

Pada uji kelompok kecil sebelum menggunakan media pembelajaran mendapatkan hasil persentase sebesar 63% dengan kategori "Tinggi". Sedangkan setelah menggunakan media pembelajaran mendapatkan hasil persentase 92% dengan kategori "Sangat Tinggi". Dalam hal ini terdapat peningkatan motivasi belajar yang ada pada diri peserta didik. Pada uji kelompok besar sebanyak 25 responden, sebelum menggunakan media pembelajaran mendapatkan hasil persentase sebesar 64% dengan kategori "Tinggi". Sedangkan setelah menggunakan media 76 pembelajaran mendapatkan hasil persentase 87% dengan kategori "Sangat Tinggi". Dalam hal ini terdapat peningkatan motivasi belajar yang ada pada diri peserta didik.

Berdasarkan hasil yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Explosion History Box* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan persentase skor angket motivasi belajar serta meningkatnya antusiasme peserta didik selama mengikuti pembelajaran

dengan menggunakan media *Explosion History Box*. Siswa tampak lebih tertarik, aktif, dan fokus dalam memahami materi yang disampaikan.

Hasil tersebut sejalan dengan pendapat Musdalifah (2021:18) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang bersifat kreatif, dan interaktif dapat meningkatkan keterlibatan, daya ingat, serta kerjasama siswa dalam pembelajaran sejarah. Selain itu, temuan penelitian ini juga sejalan dengan hasil penelitian Muthi, Amirah Zahra, dkk. (2025:178) yang menunjukkan adanya peningkatan keaktifan siswa pada ranah afektif, khususnya dalam kemampuan bertanya, berdiskusi, dan bekerja sama melalui penggunaan media pembelajaran yang inovatif.

Dengan demikian, media *Explosion History Box* terbukti efektif dalam menyajikan materi sejarah secara menarik dan kontekstual, serta mampu mendorong partisipasi aktif dan meningkatkan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran.

Media *Explosion History Box* terbukti mampu mengatasi permasalahan rendahnya motivasi belajar sejarah yang sebelumnya dipengaruhi oleh penggunaan sumber

belajar yang cenderung monoton, seperti buku teks yang didominasi oleh tulisan. Kehadiran *Explosion History Box* menjadi alternatif media pembelajaran yang lebih menarik karena menyajikan materi dalam bentuk informasi ringkas yang dipadukan dengan tampilan visual yang kreatif dan interaktif, sehingga mampu menarik perhatian siswa serta memudahkan mereka dalam memahami materi.

Selain itu, penggunaan media *Explosion History Box* juga mendorong siswa untuk belajar secara aktif melalui kegiatan membuka, membaca, dan mendiskusikan isi setiap bagian media. Proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan, sehingga siswa lebih antusias mengikuti pelajaran. Media ini juga mendorong kerja sama dalam kelompok, meningkatkan partisipasi siswa, serta menumbuhkan rasa percaya diri dalam menyampaikan pendapat selama proses pembelajaran berlangsung.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media

pembelajaran *Explosion History Box* pada materi sejarah kelas XI MPLB 2 SMKN 1 Pekanbaru telah berhasil dilaksanakan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh persentase 96% dari ahli materi dengan kategori "Sangat Layak" dan 76% dari ahli media dengan kategori "Layak", sedangkan hasil uji coba kepada peserta didik memperoleh persentase 83,4% pada kelompok kecil dan 90,4% pada kelompok besar yang termasuk kategori "Sangat Layak". Selain itu, penggunaan media *Explosion History Box* terbukti efektif meningkatkan motivasi belajar siswa, yang ditunjukkan oleh peningkatan motivasi dari kategori "tinggi" menjadi "sangat tinggi" pada kedua kelompok uji coba setelah penggunaan media. Media ini juga mampu meningkatkan keterlibatan, minat, dan pemahaman siswa serta menciptakan suasana pembelajaran sejarah yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan. Dengan demikian, *Explosion History Box* dinyatakan layak dan efektif digunakan sebagai inovasi media

pembelajaran sejarah di kelas XI
MPLB 2 SMKN 1 Pekanbaru.

DAFTAR PUSTAKA

- Abd Rahman, (2022). Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan. *Al-Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1-8.
- Afwan, (2020). Analisis kebutuhan pembelajaran sejarah di era digital. *Proceeding Umsurabaya*.
- Aghni, R. I. (2018). Fungsi dan jenis media pembelajaran dalam pembelajaran Akuntansi. *Jurnal pendidikan akuntansi Indonesia*, 16(1), 98-107.
- Andriani, (2019). Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal pendidikan manajemen perkantoran*, 4(1), 80-86.
- Arianti, A. (2018). Peranan guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 12(2), 117-134.
- Aryanto, (2021). Inovasi Tujuan Pendidikan di Indonesia: *Jurnal Inovasi Dan Konsep Akademik*.
- Asmara, (2019). Pembelajaran Sejarah Menjadi Bermakna dengan Pendekatan Kontekstual. *Kaganga: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Riset Sosial-Humaniora*, 2(2), 105-120.
- Deviana, E. (2021). Pengaruh media *explosion box* dalam peningkatan minat belajar sejarah siswa kelas x iis di sma negeri 12 banda aceh. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 6(4), 163-171.
- Efiani, N. (2021). *Penggunaan Media Explosion Box Terhadap Keterampilan Membaca Nyaring Kelas II SD Negeri 69 Banda Aceh* (Doctoral dissertation, STKIP Bina Bangsa Getsempena).
- Elsha, (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Explosion Box Berbasis Edutainment pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V SD Negeri 101737 Mulioorejo. *Jurnal Pendidikan Universitas Negeri Medan*, 40533-40543.
- Emda, (2018). Kedudukan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran. *Lantanida journal*, 5(2), 172-182.
- Fadilah, (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 01-17.
- Fadilah, N. U(2019). Media Pembelajaran.

- Fauziah, (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Explosion Box* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 7(1), 25– 34
- Islamy, C. (2022). Hamzah B Uno. (2013) Teori Motivasi dan Pengukurannya.
- Hatmono. (2021). Historiografi Buku Teks Sejarah Lokal Pada Pembelajaran Sejarah. Kemp dan Dayton.(1985). Planning and Producing International Media.
- Jainiyah, (2023). Peranan guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, 2(6), 1304-1309.
- Journal of Information System and Education Development*, 2(4), 10-13.
- Kurniawan, (2017). Antara sejarah dan sastra: novel sejarah sebagai bahan ajar pembelajaran sejarah. *Jurnal Sejarah, Budaya, dan Pengarangnya*, 11(1), 55- 70.
- Kusumaningrini, (2021). Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa di era pandemi covid-19. *Akademika*, 10(01), 145- 161.
- Masdul, (2018). Komunikasi pembelajaran. *Iqra: Jurnal Ilmu Kependidikan Dan Keislaman*, 13(2), 1-9.
- Moleong, L. J. A. (2007). Jenis dan Pendekatan Penelitian.
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh penggunaan media pembelajaran dalam dunia pendidikan. *Indonesian journal of primary education*, 3(1), 20-28.
- Muis, (2023). Pembelajaran Pelajaran Sejarah Menjadi Bermakna Dengan Pendekatan Kontektual. *Journal on Education*, 5(4), 13484-13497.
- Muthoharoh, M. (2019). Media powerpoint dalam pembelajaran. *Tasyri: Jurnal Tarbiyah-Syariah-Islamiah*, 26(1), 21-32.
- Narbuko, C.(2005). Metode Penelitian.
- Nasution, (2022). Pengertian pendidikan, sistem Pendidikan sekolah luar biasa,dan jenis-jenis sekolah luar biasa. *Jurnal edukasi non formal*.
- Nurkholis, N., & Listiyani, N. (2021). Media *Explosion Box* Berbasis Tematik untuk Meningkatkan Kreativitas dan Daya Tarik Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 40–48
- Okpatrioka, O. (2023). Research and development (R&D) penelitian

- yang inovatif dalam pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 1(1), 86-100.
- Purmintasari, (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Edpuzzle dalam Pembelajaran Sejarah. *Fajar Historia: Jurnal Ilmu Sejarah dan Pendidikan*, 7(2), 197-209.
- Purwanti, S. (2019). Pengembangan Media Explosion Magic Box untuk Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Siswa Kelas XI IPS. *Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta (dipublikasi)*.
- Qairani, I. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis EBOP (Explosion Box Of Physics) Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa di SMP. *MTS. repository. arraniry. ac. id*.
- Rahman, S. (2022, January). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*.
- Rahmawati, A. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Sejarah Berbasis Explosion Box*. Yogyakarta: Penerbit Ilmu Edukasi.
- Rajawali Pers*, 246.
- Ramadani, (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap dunia pendidikan (studi literatur). *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(6), 749-756.
- Rambe, (2021). Diktat Edukatif Andina Halimsyah Rambe. docx. *Journal Article*, 110.
- Ritonga, (2022). Pengembangan bahan ajaran media. *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)*, 1(3), 343-348.
- Riyana, C. (2012). Media Pembelajaran.
- Ruhimat, (2010). Prosedur Pembelajaran. *Universitas Pendidikan Indonesia*, 1- 30.
- Sardiman, (2018). Interaksi dan motivasi belajar mengajar (cetakan 24). *Jakarta*:
- Sanjaya, (2011). Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan.
- Saputri, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Nilai-Nilai Sejarah Candi Bumi Ayu Berbasis Android. *FACTUM: Jurnal Sejarah dan Pendidikan Sejarah*, 13(1), 23-30.

- Sardiman AM.(2005) Interaksi Belajar Mengajar. dengan ADDIE Model. *Jurnal Ika* Vol. 11(1), 12-26.
- Sardiman. (2012). Interaksi dan Motivasi Belajar Siswa. Uryani, (2016). Pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis it. *Jurnal Sejarah dan Budaya*, 10(2), 186-196.
- Sirnayatin, (2017). Membangun karakter bangsa melalui pembelajaran sejarah. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(3). siswa. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 12(2), 117-134. Wahyuni, L. (2021). Desain Media Inovatif untuk Pembelajaran IPS.
- Sitepu, (2022). Media pembelajaran berbasis digital. *Prosiding Pendidikan Dasar*, 1(1), 242-248. Wiratama, (2023). Manfaat Personal Website sebagai Media Pembelajaran Sejarah. *Historis: Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Sejarah*, 7(2), 33-39.
- Slavin, (2006). *Educational: Theory and Practice* (8th ed.). Boston: Pearson Education.
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, dan R&D.
- Sukiman. (2011). Pengembangan Media Pembelajaran:
- Suryani, (2016). Pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis it. *Jurnal Sejarah dan Budaya*, 10(2), 186-196.
- Syahputra, E. (2024). Pembelajaran abad 21 dan penerapannya di Indonesia. *Journal of Information System and Education Development*, 2(4), 10-13.
- Tegeh & Kirna, (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan